

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 06-198076

(43)Date of publication of application : 19.07.1994

(51)Int.Cl. A63F 9/22
A63F 9/00

(21)Application number : 04-349427

(71)Applicant : CASIO COMPUT CO LTD

(22)Date of filing : 28.12.1992

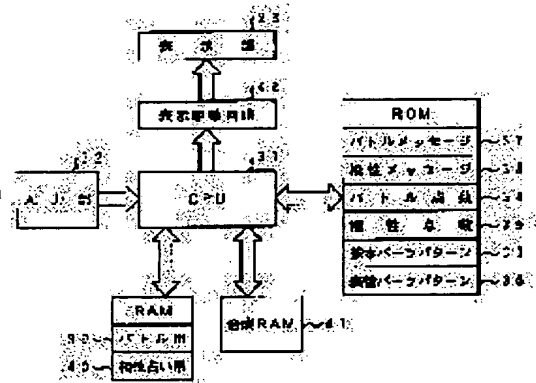
(72)Inventor : MURATA YOSHIYUKI
ARIIZUMI MASAHIITO

(54) DATA COMPARATOR

(57)Abstract:

PURPOSE: To objectively know the victory or defeat of battle and the state and degree of congeniality by the montage display of opponent of battle and person who wants a fortune telling and the message display in the data comparator performing battle games and fortune tellings for congeniality.

CONSTITUTION: Each parts pattern making a montage corresponding to respective montage data prepared and stored in a montage RAM 39 for battle is read out from a basic parts pattern ROM 33 and synthesized and displayed on a display section 23. The set points for each pattern constituting each montage are read out from a battle point ROM 34 and totaled. By comparing the total points, the victory or defeat is discriminated. On the winner's montage, an expression pattern showing 'delight' and a winning message are read out from an expression parts pattern ROM 36. On the loser's montage, an expression pattern showing 'sadness' and a losing message are read out from a battle message ROM 37. Then they are synthesized and displayed on a display section 23.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 11.09.1995

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number] 2698826

[Date of registration] 26.09.1997

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(11)特許出願公開番号

(43)公開日 平成6年(1994)7月19日

技術表示箇所

H
A 8703-2C

審査請求 未請求 請求項の数 6(全 31 頁)

(74)代理人 弁理士 鈴江 武彦

【特許請求の範囲】

【請求項1】 出力手段と、

複数の生命体の外観の一部または全部を表す外観データを出力する外観データ出力手段と、
前記外観データ出力手段により出力された複数の生命体の外観データ同士を比較する比較手段と、
前記比較手段による比較結果に対応する結果データまたは比較結果に対応して変更された前記生命体の外観データを前記出力手段にて出力させる出力制御手段と、を具備したことを特徴とするデータ比較装置。

【請求項2】 出力手段と、

複数の生命体の外観の一部または全部を表す外観データを出力する外観データ出力手段と、
前記外観データ出力手段により出力された複数の生命体の外観データ同士を比較する比較手段と、
前記比較手段による比較以前には前記外観データ出力手段により得られた外観データで表される複数の生命体の外観の一部または全部をそのまま前記出力手段にて出力させ、前記比較手段による比較以後にはその比較結果に対応する結果データまたは比較結果に対応して変更された前記生命体の外観データを前記出力手段にて出力させる出力制御手段と、を具備したことを特徴とするデータ比較装置。

【請求項3】 出力手段と、

複数の生命体の外観の一部または全部を表す外観データを出力する外観データ出力手段と、
前記外観データ出力手段により出力された複数の生命体の外観データ同士を比較する比較手段と、
前記比較手段による比較前には前記外観データ出力手段により得られた外観データに対応する複数の生命体の外観の一部または全部を前記出力手段にて第1の形態として出力させ、前記比較手段による比較中には前記外観データ出力手段により得られた外観データに対応する複数の生命体の外観の一部または全部を上記第1の形態と異なる第2の形態として前記出力手段にて出力させ、前記比較手段による比較後にはその比較結果に対応する結果データまたは比較結果に対応して変更された前記生命体の外観データを前記出力手段にて出力させる出力制御手段と、を具備したことを特徴とするデータ比較装置。

【請求項4】 前記外観データ出力手段は、複数の生命体の外観の一部または全部を表す外観データを記憶する記憶手段と、この記憶手段に記憶された外観データを読み出して出力するデータ出力手段とからなることを特徴とする請求項1乃至請求項3何れか1項記載のデータ比較装置。

【請求項5】 前記比較手段は、前記生命体の外観の一部または全部を構成する各部位毎の部位にそれぞれ予め割当てられた点数の合計を、前記複数の生命体間で比較する点数比較手段からなることを特徴とする請求項1乃至請求項3何れか1項記載のデータ比較装置。

【請求項6】 前記比較手段は、前記生命体の外観の一部または全部に予め割当てられた点数を、前記複数の生命体間で比較する比較手段からなることを特徴とする請求項1乃至請求項3何れか1項記載のデータ比較装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、例えば電子機器の機能として搭載され、複数の人物、動物等の生命体間でバトルゲームや相性診断等を行なう際に利用されるデータ比較装置に関する。

【0002】

【従来の技術】従来、電子機器を利用した対戦型バトル装置としては、例えばバーコードバトル装置が考えられている。このバーコードバトル装置は、例えば2人の人物がそれぞれ任意のバーコードを入力すると、この2つのバーコードが数値データに変換され、その数値の大きい方がパワーが高いとして勝者判定されるもので、この場合、バトル結果の勝敗は入力された2つのバーコードに対応する数値データの比較により判定され、また、その勝敗の表示は数値表示等により行なわれる。

【0003】一方、従来、電子機器を利用した相性診断装置としては、例えば特開昭62-114582号に相性判別装置が開示されている。この相性判別装置は、例えば相性診断を行なう2人の血液型や星座の組合せに応じて相性が判別されるもので、この場合、相性判別結果の表示はその相性の度合いを数値や棒グラフ等にして表示される。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上記従来のバーコードバトル装置や相性診断装置における表示装置では、数値データを単に比較してその勝敗結果や相性度を表示しているに過ぎず、またその結果は何れも数値表示やグラフ表示により行なわれるだけなので、勝敗の差、相性度の高低に応じた状況や程度を客観的に把握し難く、面白みに欠ける欠点がある。

【0005】本発明は上記課題に鑑みなされたもので、比較対象となる複数の生命体の外観でそれらの優劣、勝敗あるいは各生命体間の相性度等を判別することができるデータ比較装置を提供することを目的とする。また、本発明は、各生命体間の比較結果である優劣、勝敗の状況や程度、あるいは各生命体間の相性度等を、単に数値の大小やグラフ、図形、記号等の表示によるのではなく、各生命体を持つ外観の形態により客観的に把握することが可能になるデータ比較装置を提供することを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】すなわち、請求項1記載の発明は、出力手段と、複数の生命体の外観の一部または全部を表す外観データを出力する外観データ出力手段と、上記外観データ出力手段により出力された複数の生

命体の外観データ同士を比較する比較手段と、上記比較手段による比較結果に対応する結果データを上記出力手段にて出力させる出力制御手段とを備えて構成したものである。ここで、前記出力手段は、結果データを可視的に表示する表示手段（例えば、液晶表示手段）または印刷手段である。

【0007】

【作用】請求項1記載の発明によれば、複数の生命体の外観データ同士が比較され、その結果が表示や印刷等の出力形式で出力されるようになる。

【0008】

【実施例】以下図面により本発明の一実施例について説明する。図1は本発明のデータ比較装置をモニタージュバトルゲーム機として搭載した電子手帳の外観構成を示す図である。

【0009】電子手帳本体11は、左右に開く手帳式の筐体を有しており、左操作面12aには、電源のオン、オフを行なう「ON」キー13a、「OFF」キー13bの他、モニタージュ作成モードを設定する際に操作される「モニタージュ作成」キー14、モニタージュ作成に際し対象人物「甲」あるいは「乙」を指定する「甲」キー15a、「乙」キー15b、モニタージュ作成に際し予め記憶された各パーツパターンの基本的組合せからなる基本モニタージュを選択するための基本モニタージュ選択キー「△、▽」16a、16b、モニタージュ作成に際し変更対象となるパーツを指定するためのパーツ指定キー「↑、↓」17a、17b、上記変更対象として指定された被変更パーツのパーツパターンを選択するためのパターン選択キー「←、→」18a、18b、作成されたモニタージュパターンを保存する際に操作される「登録」キー19、モニタージュ作成に際してはバトル用モニタージュとしての保存先指定を行なうのに操作され、また、バトルゲームモードを設定する際に操作される「バトル」キー20、モニタージュ作成に際しては相性占い用モニタージュとしての保存先指定を行なうのに操作され、また、相性占いゲームモードを設定する際に操作される「相性占い」キー21、そして、「スタート」キー22が設けられる。

【0010】また、上記電子手帳本体11の左操作面12aには、液晶ドットマトリクス表示部23が設けられる。この液晶ドットマトリクス表示部23には、「甲」側のモニタージュ表示エリア、及び「乙」側のモニタージュ表示エリアが備えられる。一方、上記電子手帳本体11の右操作面12bには、数値入力を行なう際に操作されるテンキー「0～9」24、演算子キー「+、-、×、÷、=」25、そして、各種データ入力用のアルファベットキー「A～Z」26が設けられる。

【0011】図2は上記モニタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の電子回路の構成を示すブロック図である。このモニタージュバトルゲーム機を搭載した電子

手帳の電子回路は、CPU（中央処理装置）31を備えている。

【0012】上記CPU31は、前記電子手帳本体11の左右操作面12a、12bに設けられた入力部32から供給されるキー操作信号に基づき、予め記憶されたプログラムに従って回路各部の動作制御を行なうもので、CPU31には、上記入力部32の他、基本パーツパターンROM33、バトル点数ROM34、相性点数ROM35、表情パーツパターンROM36、バトルメッセージROM37、相性メッセージROM38、バトル用モニタージュRAM39、相性占い用モニタージュRAM40、合成RAM41、及び表示駆動回路42を介して前記液晶ドットマトリクス表示部23が接続される。

【0013】図3は上記モニタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の基本パーツパターンROM33における基本パーツパターンの格納状態を示す図であり、同図（A）は顔モニタージュ用の基本パーツパターンの格納状態を示し、同図（B）は全身モニタージュ用の基本パーツパターンの格納状態を示す。上記顔モニタージュ用の基本パーツパターンROM33（図3（A）参照）は、人間、動物、宇宙人等の生命体の顔を構成する各部が輪郭、髪型、目、鼻、口のパーツ（部位）に分けられ、各パーツ毎に20種類のパーツパターンが所定の記憶エリア33a（No. 1～No. 20）に番号付けられて記憶されている。

【0014】また、上記全身モニタージュ用の基本パーツパターンROM33（図3（B）参照）は、全身を構成する各部が顔、胴体、両手、両足のパーツ（部位）に分けられ、各パーツ毎に20種類のパーツパターンが所定の記憶エリア33b（No. 1～No. 20）に番号付けられて記憶されている。この場合、上記基本パーツパターンROM33における顔モニタージュ用基本パーツパターンNo. 1～No. 20のそれぞれにおいて、その各パーツ（輪郭、髪型、目、鼻、口）のパターンを組合せることで、予め定められた20種類の基本顔モニタージュが得られることになる。

【0015】また、上記基本パーツパターンROM33における全身モニタージュ用基本パーツパターンNo. 1～No. 20のそれぞれにおいて、その各パーツ（顔、胴体、両手、両足）のパターンを組合せることで、予め定められた20種類の基本全身モニタージュが得られることになる。図4は上記モニタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳のバトル点数ROM34におけるバトル点数の格納状態を示す図であり、同図（A）は顔モニタージュ用のバトル点数の格納状態を示し、同図（B）は全身モニタージュ用のバトル点数の格納状態を示す。

【0016】上記顔モニタージュ用のバトル点数ROM34（図4（A）参照）は、前記基本パーツパターンROM33における顔モニタージュ用の基本パーツパター

ン(輪郭, 髪型, 鼻, 目, 口×No, 1~No, 20)のそれぞれに対応して予め定められた0~9までのバトル点数が割当てられて各エリア34aに記憶されている。

【0017】また、上記全身モニター用バトル点数ROM34(図4(B)参照)としては、前記基本パーツパターンROM33における全身モニター用の基本パーツパターン(顔, 胴体, 両手, 両足×No, 1~No, 20)のそれぞれに対応して予め定められた0~9までのバトル点数が割当てられて各エリア34b記

憶される。

【0018】図5は上記モニターバトルゲーム機を搭載した電子手帳の相性点数ROM35における相性点数の格納状態を示す図であり、同図(A)は顔モニター用の相性点数の格納状態を示し、同図(B)は全身モニター用の相性点数の格納状態を示す。上記顔モニター用の相性点数ROM35(図5(A)参照)は、前記基本パーツパターンROM33における顔モニター用の基本パーツパターン(輪郭, 髪型, 鼻, 目, 口×No, 1~No, 20)のそれぞれに対応して

予め定められた0~9までの相性点数が割当てられて各エリア35aに記憶される。

【0019】また、上記全身モニター用の相性点数ROM35(図5(B)参照)としては、前記基本パーツパターンROM33における全身モニター用の基本パーツパターン(顔, 胴体, 両手, 両足×No, 1~No, 20)のそれぞれに対応して予め定められた0~9までの相性点数が割当てられて各エリア35bに記憶される。

【0020】図6は上記モニターバトルゲーム機を搭載した電子手帳の表情パーツパターンROM36における顔表情パターンの格納状態を示す図であり、同図

(A)はバトル対戦中における第1段階表示用パターンの格納状態を示し、同図(B)はバトル対戦中における第2段階表示用パターンの格納状態を示し、同図(C)はバトル対戦結果表示用パターンの格納状態を示す。

【0021】上記各バトル段階における表示用パターンは、前記基本パーツパターンROM33における目及び口の基本パーツパターンのそれぞれに対応する顔表情変化用のパーツパターンとして各エリア36a~36cに記憶されるもので、例えばバトルゲームモードにおいて、前記顔モニター用基本パーツパターン(図3

(A)参照)における各部位毎のパーツパターンの組合せにより構成表示された顔モニターは、バトル対戦中の第1段階及び第2段階において、それぞれ上記第1段階表示用パターン(図6(A))及び第2段階表示用パターン(図6(B))に応じてその目及び口パターンが順次入替えられて表情変化され、さらに、バトル対戦終了勝段階において、上記勝結果表示用パターン(図6

(C))に応じてその目及び口パターンが入替えられて

勝表情に変化される。

【0022】この場合、上記バトル対戦結果表示用パターン(図6(C))には、勝者側の顔モニター用の背景に組合せるための勝背景パターン(その他のエリア36c-1)が備えられる。図7は上記モニターバトルゲーム機を搭載した電子手帳の表情パーツパターンROM36における顔表情パターンの格納状態を示す図であり、同図(A)は相性一致結果表示用パターンの格納状態を示し、同図(B)はバトル対戦負結果・相性不一致結果表示用パターンの格納状態を示す。

【0023】上記各結果表示用パターンは、前記基本パーツパターンROM33における目及び口の基本パーツパターンのそれぞれに対応する顔表情変化用のパーツパターンとして各エリア36d, 36eに記憶されるもので、例えばバトルゲームモードにおいて、前記顔モニター用基本パーツパターン(図3(A)参照)における各部位毎のパーツパターンの組合せにより構成表示された顔モニターは、バトル対戦終了負段階において、上記負結果表示用パターン(図7(B))に応じてその目及び口パターンが入替えられて負表情に変化される。

【0024】一方、例えば相性占いゲームモードにおいて、前記顔モニター用基本パーツパターン(図3(A)参照)における各部位毎のパーツパターンの組合せにより構成表示された顔モニターは、相性占い終了一致段階において、上記相性一致結果表示用パターン(図7(A))に応じてその目及び口パターンが入替えられて喜びの表情に変化され、また、相性占い終了不一致段階において、上記相性不一致結果表示用パターン(図7(B))に応じてその目及び口パターンが入替えられて悲しみの表情に変化される。

【0025】この場合、上記相性一致結果表示用パターン(図7(A))には、相性が一致した顔モニター用の背景に組合せるための相性一致背景パターン(その他の各エリア36d-1)が備えられる。また、バトル対戦負結果・相性不一致表示用パターン(図7(B))には、バトル終了時には敗者側の顔モニター用の背景、相性占い終了時には相性不一致の顔モニター用の背景に組合せるための負あるいは相性不一致背景パターン(その他の各エリア36e-1)が備えられる。

【0026】図8は上記モニターバトルゲーム機を搭載した電子手帳の表情パーツパターンROM36における全身表情パターンの格納状態を示す図であり、同図(A)はバトル対戦結果・相性一致結果表示用パターンの格納状態を示し、同図(B)はバトル対戦負結果・相性不一致結果表示用パターンの格納状態を示す。上記各結果表示用パターンは、前記基本パーツパターンROM33における顔及び両手の基本パーツパターンのそれぞれに対応する全身表情変化用のパーツパターンとして各エリア36f, 36gに記憶されるもので、例えばバ

トルゲームモードにおいて、前記全身モニター用基本パーツパターン(図3(B)参照)における各部位毎のパーツパターンの組合せにより構成表示された全身モニターは、バトル対戦終了勝段階において、上記勝結果表示用パターン(図8(A))に応じてその顔及び両手パターンが入替えられて勝表情に変化され、また、バトル対戦終了負段階において、上記負結果表示用パターン(図8(B))に応じてその顔及び両手パターンが入替えられて負表情に変化される。

【0027】一方、例えば相性占いゲームモードにおいて、前記全身モニター用基本パーツパターン(図3(B)参照)における各部位毎のパーツパターンの組合せにより構成表示された全身モニターは、相性占い終了一致段階において、上記相性一致結果表示用パターン(図8(A))に応じてその顔及び両手パターンが入替えられて喜びの表情に変化され、また、相性占い終了不一致段階において、上記相性不一致結果表示用パターン(図8(B))に応じてその顔及び両手パターンが入替えられて悲しみの表情に変化される。

【0028】なお、上記表情パーツパターンROM36には、図示はしていないが、相性占い中における第1段階表示用パターン及び第2段階表示用パターンも予め格納される。図9は上記モニターバトルゲーム機を搭載した電子手帳のバトルメッセージROM37におけるバトル勝敗メッセージの格納状態を示す図である。

【0029】上記バトルメッセージROM37には、バトル結果の勝、負、引分けに応じて異なる勝敗メッセージが各エリア37aに記憶されるもので、例えばバトル勝者側の顔あるいは全身モニターに組合せられる勝メッセージとしては「勝ったぜウオー!!」、バトル敗者側の顔あるいは全身モニターに組合せられる負メッセージとしては「負けました許して!!」、また、引分けメッセージとしては「ムムム…」が予め記憶されている。

【0030】図10は上記モニターバトルゲーム機を搭載した電子手帳の相性メッセージROM38における相性メッセージの格納状態を示す図である。上記相性メッセージROM38には、相性占いの結果に応じて異なる相性メッセージが各エリア38aに記憶されるもので、例えば相性占いの対象となる顔あるいは全身モニターを構成する各パーツパターンに対応して前記相性点数ROM35から得られる相性点数の合計値を各モニター間で比較し、その点差が「0~3」の場合「相性ピッタリ!」「うれしー!」、 「4~15」の場合「まずまずだね!」「仲良くしようね!」、 「16~29」の場合「ぜんぜんだめ!」「バトルゲームで勝負だ!」として各モニターに組合せられる相性メッセージが予め記憶されている。

【0031】図11は上記モニターバトルゲーム機を搭載した電子手帳のバトル用モニターRAM39

に登録されたバトル用モニターを構成する各パーツパターン番号の格納状態を示すもので、同図(A)は甲、乙それぞれのバトル用顔モニター用データを示し、同図(B)は甲、乙それぞれのバトル用全身モニター用データを示す。

【0032】上記バトル用モニターRAM39の顔モニター用データ格納エリア11a, 11b(図11(A))には、バトル対戦用としての顔モニター用の作成に際し、甲あるいは乙としてユーザにより選択された顔モニターを構成する各パーツ(輪郭、髪型、鼻、目、口)それぞれのパーツパターン番号が記憶されている。

【0033】つまり、例えば上記図11(A)で示す甲側の顔モニター用データによれば、バトル用としてユーザにより作成された甲の顔モニターは、輪郭パターンが基本パーツパターンROM33における顔モニター用の「No. 1」、髪型パターンが同ROM33における顔用の「No. 1」、鼻パターンが同ROM33における顔用の「No. 2」、目パターンが同ROM33における顔用の「No. 1」、口パターンが同ROM33における顔用の「No. 1」の組合せにより構成されることになる。

【0034】また、上記バトル用モニターRAM39の全身モニター用データ格納エリア11A, 11B(図11(B))には、バトル対戦用としての全身モニター用の作成に際し、甲あるいは乙としてユーザにより選択された全身モニターを構成する各パーツ(顔、胴体、両手、両足)それぞれのパーツパターン番号が記憶される。

【0035】つまり、例えば上記図11(B)で示す甲側の全身モニター用データによれば、バトル用としてユーザにより作成された甲の全身モニターは、顔パターンが基本パーツパターンROM33における全身モニター用の「No. 9」、胴体パターンが同ROM33における全身用の「No. 3」、両手パターンが同ROM33における全身用の「No. 2」、両足パターンが同ROM33における全身用の「No. 1」の組合せにより構成されることになる。

【0036】ここで、上記バトル用モニターRAM39における各パーツそれぞれのパターン番号が格納されるモニター用データ格納エリア11a, 11b, 11A, 11Bに対応して前記バトル点数ROM34から読出されたバトル点数を格納するためのバトル点数格納エリア11c, 11d, 11C, 11Dが備えられ、また、甲、乙それぞれのモニター用データ格納エリア11a, 11b, 11A, 11Bに対しては、その個々のモニターを構成する各パーツ毎のバトル点数を合計した合計点数を格納するための合計点数格納エリア11e, 11f, 11E, 11Fが備えられており、このエリア11e, 11f, 11E, 11Fに格納された上記

甲モニターと乙モニターとの各バトル合計点数の大小比較により、バトルの勝敗が判断されることになる。

【0037】図12は上記モニターバトルゲーム機を搭載した電子手帳の相性占い用モニターRAM40に登録された相性占い用モニターを構成する各パーツパターン番号の格納状態を示すもので、同図(A)は甲、乙それぞれの相性占い用顔モニターデータを示し、同図(B)は甲、乙それぞれの相性占い用全身モニターデータを示す。

【0038】上記相性占い用モニターRAM40の顔モニターデータ(図12(A))としては、相性占い用としての顔モニターの作成に際し、甲あるいは乙としてユーザにより選択された顔モニターを構成する各パーツ(輪郭、髪型、鼻、目、口)それぞれのパターン番号が記憶される。つまり、例えば上記図12(A)で示す甲側の顔モニターデータによれば、相性占い用としてユーザにより作成された甲の顔モニターは、輪郭パターンが基本パーツパターンROM33における顔モニター用の「No. 4」、髪型パターンが同ROM33における顔用の「No. 4」、鼻パターンが同ROM33における顔用の「No. 3」、目パターンが同ROM33における顔用の「No. 4」、口パターンが同ROM33における顔用の「No. 4」の組合せにより構成されることになる。

【0039】また、上記相性占い用モニターRAM40の全身モニターデータ(図12(B))としては、相性占い用としての全身モニターの作成に際し、甲あるいは乙としてユーザにより選択された全身モニターを構成する各パーツ(顔、胴体、両手、両足)それぞれのパターン番号が記憶される。つまり、例えば上記図12(B)で示す甲側の全身モニターデータによれば、相性占い用としてユーザにより作成された甲の全身モニターは、顔パターンが基本パーツパターンROM33における全身モニター用の「No. 2」、胴体パターンが同ROM33における全身用の「No. 6」、両手パターンが同ROM33における全身用の「No. 9」、両足パターンが同ROM33における全身用の「No. 5」の組合せにより構成されることになる。

【0040】ここで、上記相性占い用モニターRAM40における各パーツそれぞれのパターン番号格納エリア12a、12b、12A、12Bに対応して前記相性点数ROM35から読出された相性点数を格納するための相性点数格納エリア12c、12d、12C、12Dが備えられ、また、甲、乙それぞれのモニターデータ格納エリア12a、12b、12A、12Bに対しては、その個々のモニターを構成する各パーツ毎の相性点数を合計した合計点数を格納するための合計点数格納エリア12e、12f、12E、12Fが備えられ

る。このエリア12e、12f、12E、12Fに格納された上記甲モニターと乙モニターとの各相性合計点数の点差比較により、相性の善し悪し(相性度)が判断されることになる。

【0041】上記合成RAM41は、バトルゲームモードにおいては上記バトル用モニターRAM39、相性占いゲームモードにおいては相性占い用モニターRAM40にそれぞれ記憶される甲及び乙モニターを構成する各パーツ毎のパターン番号に対応して、上記基本パーツパターンROM33から読出された各パーツパターンを合成するもので、この合成RAM41における甲、乙モニターそれぞれの各パーツパターンの合成により得られた甲及び乙のモニターパターンは、上記表示駆動回路42を介して液晶ドットマトリクス表示部23にバトル対戦用あるいは相性占い用として隣接表示される。

【0042】次に、上記構成によるモニターバトルゲーム機を搭載した電子手帳の動作について説明する。図13は上記モニターバトルゲーム機を搭載した電子手帳のモニター作成処理を示すフローチャートである。すなわち、入力部32における「モニター作成」キー14を操作すると、CPU31がモニター作成モードに設定される(ステップS1)。

【0043】このモニター作成モードにおいて、バトル対戦用の甲あるいは乙モニターを作成すべく「バトル」キー20を操作すると、そのモニターデータの格納先としてバトル用モニターRAM39が指定される(ステップS2a、S3a)。そして、甲モニターを作成すべく「甲」キー15aを操作すると、上記バトル用モニターRAM39内の甲側のモニターデータ格納エリア11aまたは11A(図11参照)が指定される(ステップS4a、S5a)。

【0044】すると、まず、基本パーツパターンROM33において第1の基本モニターを構成する各パーツパターン「No. 1」が読出されると共に、合成RAM41に転送されて合成され、バトル用の甲モニターとして表示部23に表示される(ステップS6、S7)。図14は上記モニターゲーム機を搭載した電子手帳のモニター作成処理に伴うデータ合成表示処理を示すフローチャートである。

【0045】すなわち、上記基本パーツパターンROM33に対し、甲モニターを構成すべく各パーツのパーツパターン番号が指定されると、そのパターン番号に対応したパーツパターンが基本パーツパターンROM33から読出されて合成RAM41に転送される(ステップA1~A5)。この場合、合成RAM41では、第1の基本モニターを構成する各パーツパターンが合成されるもので、これにより、まず、各パーツ共に「No. 1」のパーツパターンで構成された第1の基本モニターが表示部23に表示される(ステップA6)。

【0046】ここで、入力部32における基本モニター
 ジュ選択キー「▽」16bを操作すると、基本パーツパ
 ターンRAM33に対する基本モニタージュを指示する
 各パーツパターン番号が「No, 1」から「No, 2」
 に変更される（ステップS8, S9）。すると、上記基
 本モニタージュとして指定された各パーツのパターンを
 示す番号「No, 2」に応じて、基本パーツパターンR
 OM33に記憶された各パーツパターン（この場合、全
 て「No, 2」）の読出し及び合成RAM41に対する
 パターン転送合成処理が実行され、例えば顔モニター
 ジュの場合、輪郭パターンから口パターンまで全て「N
 o, 2」に相当するパーツパターンで構成された第2の
 基本モニタージュが表示部23に表示される（ステップ
 S7）。

【0047】すなわち、入力部32における基本モン
 タージュ選択キー「△, ▽」16a, 16bを操作する
 と、上記ステップS7～S9の処理が繰返され、基本パ
 ーツパターンROM33に予め「No, 1」～「No,
 20」として記憶された20種類の基本モニタージュ
 が、順次変更合成されて表示される。これにより、ユー
 ザは、自分の希望する甲モニタージュに近い基本モン
 タージュを予め選択して表示部23に表示させる。

【0048】ここで、入力部32におけるパーツ指定キ
 ー「↑, ↓」17a, 17bを操作すると、パターン変
 更の対象パーツが任意のパーツに変更されるもので、例
 えば上記ステップS7～S9の処理により表示部23に
 予め希望の甲モニタージュに近いモニタージュとして選
 択表示された基本モニタージュのうち、ある特定のパー
 ツを他の異なるパーツに変更したい場合には、上記パー
 ツ指定キー「↑, ↓」17a, 17bを操作すること
 で、上記変更対象パーツを変更させる（ステップS1
 0, S11）。

【0049】そして、そのあとパターン選択キー「←,
 →」18a, 18bを操作すると、上記変更対象パーツ
 として変更指示されているところの基本パーツパターン
 ROM33内の対応するパーツのなかのパーツパターン
 が変更選択され、この変更選択されたパーツパターンが
 該基本パーツパターンROM33から読出されて合成R
 AM41に転送され表示部23に入替え表示される（ス
 テップS12, S13→S7）。

【0050】これにより、ユーザは、表示部23に予め
 選択表示させた基本モニタージュのうちの、希望の甲モ
 ンタージュのパーツのパーツパターンと異なるパーツパ
 ターンについてのみ他のパーツパターンを選択して変更
 表示させる。ここで、さらに、他のパーツ部分に対して
 パーツパターン変更を行ないたい場合には、上記パーツ
 指定キー「↑, ↓」17a, 17bを操作して、変更対
 象パーツを変更させた後、上記パターン選択キー「←,
 →」18a, 18bを操作して、基本パーツパターンR
 OM33に対する任意のパーツエリアのパターン番号を

変更させれば、合成表示された基本モニタージュの新規
 のパーツについて任意のパーツパターンに選択的に変更
 され、希望の甲モニタージュが作成される（ステップS
 10～S13→S7）。

【0051】そして、ユーザが希望する甲モニタージュ
 が得られた場合には、入力部32の「登録」キー19を
 操作することで、甲モニタージュの合成処理が完了し、
 合成RAM41にて合成保持されている甲モニタージュ
 に対応する各パーツパターン番号が、バトル用の甲モン
 タージュデータとしてバトル用モニタージュRAM39
 （図11参照）のモニタージュデータ格納エリア11a
 または11A内に保存登録されるようになる（ステップ
 S14, S15）。

【0052】一方、上記甲モニタージュのバトル対戦相
 手となる乙モニタージュを作成したい場合には、同様に
 前記「モニタージュ作成」キー14を操作してモンター
 ジュ作成モードを設定すると共に、「バトル」キー20
 及び「乙」キー15bを操作してそのモニタージュデー
 タの格納先としてバトル用モニタージュRAM39内の
 乙側のモニタージュデータ格納エリア11bまたは11
 B（図11参照）を指定する（ステップS1, S2a,
 S3a, S4b, S5b）。

【0053】そして、上記同様にして、基本モニター
 ジュ選択キー「△, ▽」16a, 16bによる基本モン
 タージュ選択操作、及びパーツ指定キー「↑, ↓」17
 a, 17bによる変更対象パーツの指定操作、及びパタ
 ーン選択キー「←, →」18a, 18bによるパーツパ
 ターンの選択操作を繰返すことで、所望の乙モニター
 ジュに対応する各パーツパターンが基本パーツパターンR
 OM33から読出されて合成RAM41に転送され表示
 部23に表示される（ステップS6～S13）。

【0054】こうして、ユーザが希望する乙モニター
 ジュが得られた場合には、入力部32の「登録」キー19
 を操作することで、乙モニタージュの合成処理が完了
 し、合成RAM41にて合成保持されている乙モンター
 ジュに対応する各パーツパターン番号が、バトル用の乙
 モンタージュデータとしてバトル用モニタージュRAM
 39（図11参照）の各エリア11bまたは11B内に
 保存登録されるようになる（ステップS14, S1
 5）。

【0055】次に、図13に示すモニタージュ作成処理
 において、相性占い用の甲モニタージュを作成したい場
 合には、前記「モニタージュ作成」キー14を操作して
 モンタージュ作成モードを設定すると共に、「相性占
 い」キー21及び「甲」キー15aを操作してそのモン
 タージュデータの格納先として相性占い用モニタージュ
 RAM40内の甲側のモニタージュデータ格納エリア1
 2aまたは12A（図12参照）を指定する（ステップ
 S1, S2b, S3b, S4c, S5c）。

【0056】そして、前記バトル用モニタージュの作成

時と同様にして、基本モンタージュ選択キー「△、▽」16a、16bによる基本モンタージュ選択操作、及びパーツ指定キー「↑、↓」17a、17bによる変更対象パーツの指定操作、及びパターン選択キー「←、→」18a、18bによるパーツパターンの選択操作を繰返すことで、所望の甲モンタージュに対応する各パーツパターンが基本パーツパターンROM33から読出されて合成RAM41に転送され表示部23に表示される（ステップS6～S13）。

【0057】こうして、ユーザが希望する甲モンタージュが得られた場合には、入力部32の「登録」キー19を操作することで、甲モンタージュの合成処理が完了し、合成RAM41にて合成保持されている甲モンタージュに対応する各パーツパターン番号が、相性占い用の甲モンタージュデータとして相性占い用モンタージュRAM40（図12参照）のモンタージュデータ格納エリア12aまたは12A内に保存登録されるようになる（ステップS14、S15）。

【0058】一方、上記甲モンタージュの相性占い相手となる乙モンタージュを作成したい場合には、前記「モンタージュ作成」キー14を操作してモンタージュ作成モードを設定すると共に、「相性占い」キー21及び「乙」キー15bを操作してそのモンタージュデータの格納先として相性占い用モンタージュRAM40内の乙側のモンタージュデータ格納エリア12bまたは12B（図12参照）を指定する（ステップS1、S2b、S3b、S4d、S5d）。

【0059】そして、上記同様にして、基本モンタージュ選択キー「△、▽」16a、16bによる基本モンタージュ選択操作、及びパーツ指定キー「↑、↓」17a、17bによる変更対象パーツの指定操作、及びパターン選択キー「←、→」18a、18bによるパーツパターンの選択操作を繰返すことで、所望の乙モンタージュに対応する各パーツパターンが基本パーツパターンROM33から読出されて合成RAM41に転送され表示部23に表示される（ステップS6～S13）。

【0060】こうして、ユーザが希望する乙モンタージュが得られた場合には、入力部32の「登録」キー19を操作することで、乙モンタージュの合成処理が完了し、合成RAM41にて合成保持されている乙モンタージュに対応する各パーツパターン番号が、相性占い用の乙モンタージュデータとして相性占い用モンタージュRAM40（図12参照）のモンタージュデータ格納エリア12bまたは12B内に保存登録されるようになる（ステップS14、S15）。

【0061】これにより、上記バトル用モンタージュRAM39には、バトル対戦用として作成された甲及び乙の顔あるいは全身モンタージュを構成する各パーツパターン番号が登録されたことになる（図11参照）。また、上記相性占い用モンタージュRAM40には、相性

占い用として作成された甲及び乙の顔あるいは全身モンタージュを構成する各パーツパターン番号が登録されたことになる（図12参照）。

【0062】図15は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳のバトルゲーム前半処理を示すフローチャートである。図16は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳のバトルゲーム後半処理を示すフローチャートである。ここで、バトル用モンタージュRAM39には、図11（A）で示す甲及び乙のバトル用顔モンタージュデータが、前記モンタージュ作成処理（図13、図14）を経て予め作成登録されている。

【0063】図17は上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳のバトルゲーム処理に伴う甲及び乙モンタージュの表示状態を示す図である。すなわち、図15に示すバトルゲーム前半処理において、「バトル」キー20を操作すると、CPU31はバトルゲームモードに設定され、まず、バトル用モンタージュRAM39のモンタージュデータ格納エリア11a、11Bに登録されている甲及び乙の顔モンタージュデータ（図11（A）参照）が読出される（ステップB1、B2）。

【0064】すると、上記バトル用モンタージュRAM39から読出された甲及び乙の顔モンタージュデータに対応して、甲の顔モンタージュ及び乙の顔モンタージュを構成する各パーツパターンが基本パーツパターンROM33から読出され、合成メモリ41に転送されて合成されるもので、これにより、図17（A）で示すように、バトル対戦用としての甲及び乙それぞれの顔モンタージュが表示される（ステップB3、B4）。

【0065】ここで、上記甲及び乙それぞれの顔モンタージュを構成する各パーツパターン毎の顔モンタージュ用バトル点数が、バトル点数ROM34のそれぞれ対応するバトル点数格納エリア34a（図4（A）参照）から読出され、上記バトル用モンタージュRAM39における甲及び乙それぞれそのパーツ毎のバトル点数格納エリア11c、11dに格納される（ステップB5）。

【0066】そして、上記バトル用モンタージュRAM39の甲及び乙それぞれのバトル点数格納エリア11c、11dに格納された各パーツ毎のバトル点数は、個々の顔モンタージュ毎に合計され、その合計点数格納エリア11e、11fに格納される（図11（A）参照）（ステップB6）。

【0067】上記図17（A）で示したように、バトル対戦相手としての甲及び乙それぞれの顔モンタージュが表示された状態で、所定時間（例えば3秒）が経過すると、個々の顔モンタージュにおける目及び口のパーツ番号に対応して、第1段階途中表示用の目及び口パターンが表情パーツパターンROM36のパーツパターンエリア（図6（A）参照）から読出され、合成メモリ41に転送されて目及び口パターン部分のみ入れ替え合成される。これにより、図17（B）で示すように、それぞれ

の顔モニタージュには対戦第1段階の表情変化が加えられ、バトル対戦中前半段階としての甲及び乙それぞれの顔モニタージュが表示される(ステップB7~B9)。

【0068】さらに、上記図17(B)で示したように、バトル対戦中前半段階としての甲及び乙それぞれの顔モニタージュが表示された状態で、所定時間(例えば3秒)が経過すると、個々の顔モニタージュにおける目及び口のパターン番号に対応して、第2段階途中表示用の目及び口パターンが表情パーツパターンROM36のパーツパターンエリア36b(図6(B)参照)から読出され、合成メモリ41に転送されて目及び口パターン部分のみ入替え合成される。これにより、それぞれの顔モニタージュには対戦第2段階の表情変化が加えられ、バトル対戦中後半段階としての甲及び乙それぞれの顔モニタージュが表示される(ステップB10~B12)。

【0069】この後、所定時間(例えば3秒)が経過すると、前記ステップB6において、バトル用モニタージュRAM39の甲及び乙それぞれの合計点数格納エリア11e, 11f(図11(A)参照)に格納されたバトル合計点数(この場合、甲8点:乙29点)が読出され、その大小比較により甲及び乙の勝敗が判定される(ステップB13~B15)。

【0070】ここで、例えば上記甲モニタージュのバトル合計点数と上記乙モニタージュのバトル合計点数とが等しい場合には、個々の顔モニタージュにおける目及び口のパターン番号に対応して、再び基本の目及び口パターンが基本パーツパターンROM33から読出されると共に、バトルメッセージROM37に予め記憶される引分けメッセージ「ムムム…」が読出される(ステップB16~B18)。

【0071】すると、上記基本パーツパターンROM33から読出された甲及び乙の顔モニタージュそれぞれに対応する目及び口の基本パターンは合成メモリ41に転送され、上記ステップB12においてバトル体戦中後半段階として表示された甲及び乙の顔モニタージュに対し、その目及び口パターン部分のみ入替えられ、上記バトルメッセージROM37から読出された引分けメッセージ「ムムム…」と共に合成される(ステップB19)。

【0072】これにより、表示部23には、バトル用モニタージュRAM39に予め登録された甲及び乙それぞれ基本の顔モニタージュが、上記引分けメッセージ「ムムム…」と共に表示される(ステップB20)。一方、上記ステップB15において大小比較判定される甲モニタージュのバトル合計点数が乙モニタージュのバトル合計点数より大きい場合、つまり、甲が勝者判定、乙が敗者判定された場合には、甲の顔モニタージュにおける目及び口のパターン番号に対応して、勝結果表示用の目及び口パターンが表情パーツパターンROM36(図6

(C)参照)から読出されると共に、乙の顔モニター

ジュにおける目及び口のパターン番号に対応して、負結果表示用の目及び口パターン及び負背景パターンが表情パーツパターンROM36(図7(B)参照)から読出される(ステップB16→B21, B22)。

【0073】また、バトルメッセージROM37に予め記憶された勝メッセージ「勝ったぜウォー!!」が甲側表示用として、負メッセージ「負けました許して!!」が乙側表示用として読出される(ステップB23)。すると、上記表情パーツパターンROM36から読出された甲の顔モニタージュに対応する目及び口の勝結果パターン及び乙の顔モニタージュに対応する目及び口の負結果パターンは合成メモリ41に転送され、上記ステップB12においてバトル体戦中後半段階として表示された甲及び乙の顔モニタージュに対し、その目及び口パターン部分のみ甲側は勝結果パターン、乙側は負結果パターンとして入替えられ、上記バトルメッセージROM37から読出された甲側用勝メッセージ「勝ったぜウォー!!」及び乙側用負メッセージ「負けました許して!!」と共に合成される(ステップB24)。

【0074】これにより、甲側の顔モニタージュには、喜びの表情変化が加えられ、上記勝メッセージ「勝ったぜウォー!!」と共に表示され、また、乙側の顔モニタージュには、悲しみの表情変化が加えられ、上記負メッセージ「負けました許して!!」と共に表示される(ステップB25)。さらに、上記ステップB15において大小比較判定される甲モニタージュのバトル合計点数より乙モニタージュのバトル合計点数の方が大きい場合、つまり、甲が敗者判定、乙が勝者判定された場合には、甲の顔モニタージュにおける目及び口のパターン番号に対応して、負結果表示用の目及び口パターン及び負背景パターンが表情パーツパターンROM36(図7(B)参照)から読出されると共に、乙の顔モニタージュにおける目及び口のパターン番号に対応して、勝結果表示用の目及び口パターンが表情パーツパターンROM36(図6(C)参照)から読出される(ステップB16→B21→B26)。

【0075】また、バトルメッセージROM37に予め記憶された負メッセージ「負けました許して!!」が甲側表示用として、勝メッセージ「勝ったぜウォー!!」が乙側表示用として読出される(ステップB27)。すると、上記表情パーツパターンROM36から読出された甲の顔モニタージュに対応する目及び口の負結果パターン及び乙の顔モニタージュに対応する目及び口の勝結果パターンは合成メモリ41に転送され、上記ステップB12においてバトル体戦中後半段階として表示された甲及び乙の顔モニタージュに対し、その目及び口パターン部分のみ甲側は負結果パターン、乙側は勝結果パターンとして入替えられ、上記バトルメッセージROM37から読出された甲側用負メッセージ「負けました許して!!」及び乙側用勝メッセージ「勝ったぜウォー!!」

と共に合成される(ステップB28)。

【0076】これにより、例えば図17(C)に示すように、甲側の顔モニタージュには、悲しみの表情変化が加えられ、上記負メッセージ「負けました許して!!」と共に表示され、また、乙側の顔モニタージュには、喜びの表情変化が加えられ、上記勝メッセージ「勝ったぜウォー!!」と共に表示される(ステップB29)。図18は上記モニタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の相性占いゲーム前半処理を示すフローチャートである。

【0077】図19は上記モニタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の相性占いゲーム後半処理を示すフローチャートである。ここで、相性占い用モニタージュRAM40には、図12(A)で示す甲及び乙の相性占い用顔モニタージュデータが、前記モニタージュ作成処理(図13、図14)を経て予め作成登録されている。

【0078】図20は上記モニタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の相性占いゲーム処理に伴う甲及び乙モニタージュの表示状態を示す図である。すなわち、図18に示す相性占いゲーム前半処理において、「相性占い」キー21を操作すると、CPU31は相性占いゲームモードに設定され、まず、相性占い用モニタージュRAM40に登録されている甲及び乙の顔モニタージュデータ(図12(A)参照)が読出される(ステップC1、C2)。

【0079】すると、上記相性占い用モニタージュRAM40から読出された甲及び乙の顔モニタージュデータに対応して、甲の顔モニタージュ及び乙の顔モニタージュを構成する各パーツパターンが基本パーツパターンROM33から読出され、合成メモリ41に転送されて合成されるもので、これにより、図20(A)で示すように、相性占い用としての甲及び乙それぞれの顔モニタージュが表示される(ステップC3、C4)。

【0080】ここで、上記甲及び乙それぞれの顔モニタージュを構成する各パーツパターン毎の顔モニタージュ用相性点数が、相性点数ROM35のそれぞれ対応する相性点数エリア35a(図5(A)参照)から読出され、上記相性占い用モニタージュRAM40における甲及び乙それぞれそのパーツ毎の相性点数格納エリア12c、12dに格納される(ステップC5)。

【0081】そして、上記相性占い用モニタージュRAM40の甲及び乙それぞれの相性点数格納エリア12c、12dに格納された各パーツ毎の相性点数は、個々の顔モニタージュ毎に合計され、その合計点数格納エリア12e、12fに格納される(図12(A)参照)

(ステップC6)。上記図20(A)で示したように、相性占い相手としての甲及び乙それぞれの顔モニタージュが表示された状態で、所定時間(例えば3秒)が経過すると、個々の顔モニタージュにおける目及び口のパターン番号に対応して、相性占い用としての第1段階途中

表示用の目及び口パターンが表情パーツパターンROM36から読出され、合成メモリ41に転送されて目及び口パターン部分のみ入替え合成される。これにより、例えば図20(B)で示すように、それぞれの顔モニタージュには占い第1段階の表情変化が加えられ、占い中前半段階としての甲及び乙それぞれの顔モニタージュが表示される(ステップC7~C9)。

【0082】さらに、上記図20(B)で示したように、占い中前半段階としての甲及び乙それぞれの顔モニタージュが表示された状態で、所定時間(例えば3秒)が経過すると、個々の顔モニタージュにおける目及び口のパターン番号に対応して、相性占い用としての第2段階途中表示用の目及び口パターンが表情パーツパターンROM36から読出され、合成メモリ41に転送されて目及び口パターン部分のみ入替え合成される。これにより、それぞれの顔モニタージュには占い第2段階の表情変化が加えられ、占い中後半段階としての甲及び乙それぞれの顔モニタージュが表示される(ステップC10~C12)。

【0083】この後、所定時間(例えば3秒)が経過すると、前記ステップC6において、相性占い用モニタージュRAM40の甲及び乙それぞれの合計点数格納エリア12e、12f(図12(A)参照)に格納された相性合計点数(この場合、甲25点:乙21点)が読出され、その点差比較により甲及び乙の相性度が判定される(ステップC13~C15)。

【0084】ここで、例えば上記甲モニタージュの相性合計点数と上記乙モニタージュの相性合計点数との点差が“0~3”点以内である場合、つまり、甲と乙との相性度が高い場合には、甲及び乙それぞれの顔モニタージュにおける目及び口のパターン番号に対応して、相性一致結果表示用の目及び口パターン及び相性一致背景パターンが表情パーツパターンROM36の各エリア36d(図7(A)参照)から読出される(ステップC16、C17)。

【0085】また、相性メッセージROM38に予め記憶された点差“0~3”に対応する相性一致メッセージ「相性ピッタリ!」「うれしー!」が読出される(ステップC18)。すると、上記表情パーツパターンROM36から読出された甲及び乙それぞれの顔モニタージュに対応する目及び口の相性一致結果パターン及び相性一致背景パターンは合成メモリ41に転送され、上記ステップC12において占い中後半段階として表示された甲及び乙の顔モニタージュに対し、それぞれその目及び口パターン部分のみ相性一致結果パターンとして入替えられ、上記相性一致背景パターン及び上記相性メッセージROM38から読出された相性一致メッセージ「相性ピッタリ!」「うれしー!」と共に合成される(ステップC19)。

【0086】これにより、例えば図20(C)に示すよ

うに、甲及び乙それぞれの顔モニタージュには、喜びの表情変化が加えられ、上記相性一致背景パターン及び相性一致メッセージ「相性ピッタリ!」「うれしー!」と共に表示される(ステップC20)。一方、例えば上記ステップC15において点差比較判定される甲モニタージュの相性合計点数と乙モニタージュの相性合計点数との点差が「4~15」点である場合、つまり、甲と乙との相性度が普通である場合には、甲及び乙それぞれの顔モニタージュにおける目及び口のパターン番号に対応して、再び基本の目及び口パターンが基本パーツパターンROM33から読出されると共に、相性メッセージROM38に予め記憶された点差「4~15」に対応する相性普通メッセージ「まずまずだね!」「仲良くしようね!」が読出される(ステップC16→C21→C23)。

【0087】すると、上記基本パーツパターンROM33から読出された甲及び乙の顔モニタージュそれぞれに対応する目及び口の基本パターンは合成メモリ41に転送され、上記ステップC12において占い中後半段階として表示された甲及び乙の顔モニタージュに対し、その目及び口パターン部分のみ入替えられ、上記相性メッセージROM38から読出された相性普通メッセージ「まずまずだね!」「仲良くしようね!」と共に合成される(ステップC24)。

【0088】これにより、表示部23には、相性占い用モニタージュRAM40に予め登録された甲及び乙それぞれ基本の顔モニタージュが、上記相性普通メッセージ「まずまずだね!」「仲良くしようね!」と共に表示される(ステップC25)。さらに、例えば上記ステップC15において点差比較判定される甲モニタージュの相性合計点数と上記乙モニタージュの相性合計点数との点差が「16」点以上である場合、つまり、甲と乙との相性度が低い場合には、甲及び乙それぞれの顔モニタージュにおける目及び口のパターン番号に対応して、相性不一致結果表示用の目及び口パターン及び相性不一致背景パターンが表情パーツパターンROM36(図7(B)参照)から読出される(ステップC16→C21→C26)。

【0089】また、相性メッセージROM38に予め記憶された点差「16~29」に対応する相性不一致メッセージ「ぜんぜんだめ!」「バトルゲームで勝負だ!」が読出される(ステップC27)。すると、上記表情パーツパターンROM36から読出された甲及び乙それぞれの顔モニタージュに対応する目及び口の相性不一致結果パターン及び相性不一致背景パターンは合成メモリ41に転送され、上記ステップC12において占い中後半段階として表示された甲及び乙の顔モニタージュに対し、それぞれその目及び口パターン部分のみ相性不一致結果パターンとして入替えられ、上記相性不一致背景パターン及び上記相性メッセージROM38から読出され

た相性不一致メッセージ「ぜんぜんだめ!」「バトルゲームで勝負だ!」と共に合成される(ステップC28)。

【0090】これにより、甲及び乙それぞれの顔モニタージュには、悲しみの表情変化が加えられ、上記相性不一致背景パターン及び相性不一致メッセージ「ぜんぜんだめ!」「バトルゲームで勝負だ!」と共に表示される(ステップC29)。したがって、上記構成のモニタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳によれば、バトル用モニタージュRAM39あるいは相性占い用モニタージュRAM40に予め作成記憶させたバトル対戦用あるいは相性占い用の甲及び乙それぞれのモニタージュデータに対応して、該甲、乙それぞれのモニタージュを構成する各パーツパターンを基本パーツパターンROM33から読出し、合成RAM41にて合成させ表示部23に隣接表示させ、バトルゲーム時には、各モニタージュを構成するパーツパターン毎に予め設定されたバトル点数をバトル点数ROM34から読出し各モニタージュ毎に合計すると共に、そのバトル合計点数の大小比較により甲乙の勝敗を判定し、勝者側のモニタージュには喜びの表情パターンと勝メッセージを、敗者側のモニタージュには悲しみの表情パターンと負メッセージを、それぞれ表情パーツパターンROM36及びバトルメッセージROM37から読出し、表示部23に合成表示させ、また、相性占いゲーム時には、各モニタージュを構成するパーツパターン毎に予め設定された相性点数を相性点数ROM35から読出し各モニタージュ毎に合計すると共に、その相性合計点数の点差比較により甲乙の相性度を判定し、点差小の場合、各モニタージュには喜びの表情パターンと相性一致メッセージを、点差大の場合、各モニタージュには悲しみの表情パターンと相性不一致メッセージを、それぞれ表情パーツパターンROM36及び相性メッセージROM38から読出し、表示部23に合成表示させるので、バトルの勝敗結果や相性度の状況、程度を、各モニタージュの表情変化やメッセージ表示にて客観的に把握することができ、非常に面白みのあるゲーム機搭載型の電子機器を実現できる。

【0091】なお、上記実施例における相性占いゲームでは、甲及び乙それぞれのモニタージュを構成するパーツパターン毎に予め設定された相性点数を相性点数ROM35から読出し、各モニタージュ毎に合計すると共に、その相性合計点数の点差比較により甲と乙との相性度を判定する構成としたが、図21及び図22に示す実施例のように、各モニタージュの顔型の全体に相性点数を割当てておき、これら相性点数同士を比較しその結果に基づき相性度を判定する構成としてもよい。

【0092】図21は上記モニタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳により各モニタージュの顔型の組合せで相性占いを行なう場合に必要となる顔型別相性対応ROMのデータ格納状態を示す図である。すなわち、上

記顔型別相性対応ROMでは、甲及び乙それぞれの顔型の組合せに応じて予め相性度が設定されている。

【0093】図22は上記モニタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳により各モニタージュの顔型の組合せで相性占いを行なう場合の相性占いゲーム処理を示すフローチャートである。ここで、相性占い用モニタージュRAM40には、図12(A)で示す甲及び乙の相性占い用顔モニタージュデータが、前記モニタージュ作成処理(図13, 図14)を経て予め作成登録されている。

【0094】すなわち、図22において、「相性占い」キー21を操作すると、CPU31は相性占いゲームモードに設定され、まず、相性占い用モニタージュRAM40に登録されている甲及び乙の顔モニタージュデータ(図12(A)参照)が読出される(ステップD1, D2)。すると、上記相性占い用モニタージュRAM40から読出された甲及び乙の顔モニタージュデータに対応して、甲の顔モニタージュ及び乙の顔モニタージュを構成する各パーツパターンが基本パーツパターンROM33から読出され、合成メモリ41に転送されて合成されるもので、これにより、図20(A)で示すように、相性占い用としての甲及び乙それぞれの顔モニタージュが表示される(ステップD3, D4)。

【0095】ここで、上記合成RAM41にて合成された甲及び乙それぞれの輪郭パターン及び髪型パターンから、個々の顔モニタージュの顔型が求められる。なお、顔型(丸型、卵型等)は、輪郭パターンと髪型パターンとのパターン形状により求められるが、各輪郭パターン、各髪型パターン毎に顔型の類型を予め記憶しておいてもよい。この顔型の組合せに基づき相性度を示す点数が上記顔型別相性対応ROM210の各エリア210a(図21参照)から求められる(ステップD5, D6)。なお、この点数は、例えば顔型が「丸型」と「丸型」との比較の場合、0~3点と割当てられている。

【0096】この後、所定時間が経過すると、前記図19におけるステップC16~C29の処理と同様に、上記顔型別相性対応ROMから求められた相性点数に応じた表情パターン及びメッセージが表情パーツパターンROM36及び相性メッセージROM38から読出され、例えば図20(C)で示したように、甲及び乙それぞれの顔モニタージュに合成されて表示される(ステップD7, D8)。

【0097】また、上記各実施例におけるバトルゲームあるいは相性占いゲームの動作説明では、甲及び乙それぞれのモニタージュとして顔モニタージュを用いた場合について説明したが、全身モニタージュを用いた場合でも、当然上記各実施例同様のバトルゲームあるいは相性占いゲームを行なうことができる。図23は赤外線光通信を利用したモニタージュバトルゲーム機搭載型の電子機器システムの外観構成を示す図である。

【0098】すなわち、前記各実施例では、1台の電子手帳本体11により、バトルゲームあるいは相性占いゲームを行なう甲及び乙のモニタージュ作成表示、そしてその作成モニタージュに基づくバトルゲーム処理あるいは相性占いゲーム処理の全てを行なう構成としたが、例えば電子手帳本体51a, 51bを、バトルゲームあるいは相性占いゲームを行なう甲側及び乙側ユーザの双方が持つものとし、該双方の電子手帳本体51a, 51bで作成された甲側及び乙側のモニタージュデータを赤外線光通信により大型ディスプレイ装置52に伝送表示させ、この大型ディスプレイ装置52上で、前記実施例同様のバトルゲームあるいは相性占いゲームを行なわせる構成としてもよい。

【0099】図24は上記赤外線光通信を利用したモニタージュバトルゲーム機搭載型の電子機器システムにおける電子手帳本体51a又は51bの電子回路の構成を示すブロック図である。図25は上記赤外線光通信を利用したモニタージュバトルゲーム機搭載型の電子機器システムにおける大型ディスプレイ装置52の電子回路の構成を示すブロック図である。

【0100】すなわち、電子手帳本体51a及び51bのそれぞれにおいて作成された甲及び乙のバトル用あるいは相性占い用のモニタージュデータは、それぞれその送信部53を介して赤外線光信号として伝送出力され、大型ディスプレイ装置52にその受信部54を介して入力された後、バトル用あるいは相性占い用のモニタージュRAM39, 40に転送格納される。

【0101】すると、上記大型ディスプレイ装置52側の各モニタージュRAM39, 40に格納された甲及び乙それぞれのモニタージュデータは、バトルゲームモードあるいは相性占いモードの設定により必要に応じて読出され、基本パーツパターンROM36に記憶される各パーツパターンが合成RAM41にて合成され大型表示部55に表示される。

【0102】これにより、前記実施例同様にして、基本パーツパターンROM33及び表情パーツパターンROM36と共に、バトル点数ROM34及びバトルメッセージROM37を使用してバトルゲーム処理が実行され、また、相性点数ROM35及び相性メッセージROM38を使用して相性占いゲーム処理が実行される。図26は赤外線光通信機能及びROM交換機能を備えたモニタージュバトルゲーム機搭載型電子手帳の外観構成を示す図である。

【0103】図27は上記赤外線光通信機能及びROM交換機能を備えたモニタージュバトルゲーム機搭載型電子手帳の電子回路の構成を示すブロック図である。すなわち、この赤外線光通信機能及びROM交換機能を備えたモニタージュバトルゲーム機搭載型電子手帳は、自分側の電子手帳本体111aにおいて作成、表示、登録させたモニタージュデータを、その送受信部56を介して

赤外線光伝送し、相手側の電子手帳本体111bの送受信部56に受信させる機能、及び相手側の電子手帳本体111bの送受信部56を介して赤外線光伝送された相手側モニタージュデータを、自分側の送受信部56を介して受信し、そのモニタージュRAM39、40に登録させる機能、そして、基本パーツパターンROM33、バトル点数ROM34、相性点数ROM35、表情パーツパターンROM36、バトルメッセージROM37、相性メッセージROM38からなるコイン型外部ROM57の交換機能を有している。

【0104】つまり、上記赤外線光通信機能及びROM交換機能を備えたモニタージュバトルゲーム機搭載型電子手帳によれば、自分側及び相手側の電子手帳本体111a、111b間でそのそれぞれのモニタージュデータを送受信できるばかりでなく、モニタージュのデータ内容の異なる複数のコイン型外部ROM57のなかから所望のコイン型外部ROM57をROM収容凹部58に交換装着し、この凹部内に設けられた接続端子58aを介して外部ROM57と本体111aとを接続することができる。このため、この外部ROM57のデータに基づいて基本パーツパターンや表情パーツパターンの変更、各点数テーブルやメッセージ内容の変更等を容易に行なうことができ、バトルゲーム処理及び相性占いゲーム処理をより多様化することができる。

【0105】なお、前述した図23～図27の実施例では、赤外線光通信を利用してモニタージュデータ等を無線伝送しているが、赤外線光通信でなく、他の無線方法（例えば、電波通信方式）や有線方法（例えば電話回線による通信方式）でモニタージュデータ等を伝送するようにしてもよい。また、前述した各実施例では、バトルゲーム等による結果を表示部を用いて可視表示出力しているが、これに限らず、ラベルプリンタやワープロ等のプリンタの印刷機器を用いて、バトルゲーム等による結果を印刷出力するようにしてもよい。

【0106】

【発明の効果】以上のように本発明によれば、出力手段と、複数の生命体の外観の一部または全部を表す外観データを出力する外観データ出力手段と、前記外観データ出力手段により出力された複数の生命体の外観データ同士を比較する比較手段と、前記比較手段による比較結果に対応する結果データまたは比較結果に対応して変更された前記生命体の外観データを前記出力手段にて出力させる出力制御手段とを備えて構成したので、各生命体の外観でそれらの優劣や相性度等を比較することができる。また、比較対象となる複数の生命体間の優劣、勝敗の状況や程度、あるいは各生命体間の相性度等を、単に数値の大小やグラフ、図形、記号等の表示によるのではなく、各生命体を持つ外観の形態により客観的に把握することが可能になる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明のデータ比較装置の一実施例に係わるモニタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の外観構成を示す図。

【図2】上記モニタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の電子回路の構成を示すブロック図。

【図3】上記モニタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の基本パーツパターンROMにおける基本パーツパターンの格納状態を示す図。

【図4】上記モニタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳のバトル点数ROMにおけるバトル点数の格納状態を示す図。

【図5】上記モニタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の相性点数ROMにおける相性点数の格納状態を示す図。

【図6】上記モニタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の表情パーツパターンROMにおける顔表情パターンの格納状態を示す図。

【図7】上記モニタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の表情パーツパターンROMにおける顔表情パターンの格納状態を示す図。

【図8】上記モニタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の表情パーツパターンROMにおける全身表情パターンの格納状態を示す図。

【図9】上記モニタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳のバトルメッセージROMにおけるバトル勝敗メッセージの格納状態を示す図。

【図10】上記モニタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の相性メッセージROMにおける相性メッセージの格納状態を示す図。

【図11】上記モニタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳のバトル用モニタージュRAMに登録されたバトル用モニタージュを構成する各パーツパターン番号等の格納状態を示す図。

【図12】上記モニタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の相性占い用モニタージュRAMに登録された相性占い用モニタージュを構成する各パーツパターン番号等の格納状態を示す図。

【図13】上記モニタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳のモニタージュ作成処理を示すフローチャート。

【図14】上記モニタージュゲーム機を搭載した電子手帳のモニタージュ作成処理に伴うデータ合成表示処理を示すフローチャート。

【図15】上記モニタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳のバトルゲーム前半処理を示すフローチャート。

【図16】上記モニタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳のバトルゲーム後半処理を示すフローチャート。

【図17】上記モニタージュバトルゲーム機を搭載した

電子手帳のバトルゲーム処理に伴う甲及び乙モンタージュの表示状態を示す図。

【図18】上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の相性占いゲーム前半処理を示すフローチャート。

【図19】上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の相性占いゲーム後半処理を示すフローチャート。

【図20】上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳の相性占いゲーム処理に伴う甲及び乙モンター

ジュの表示状態を示す図。
【図21】上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳により各モンタージュの顔型の組合せで相性占いを行なう場合に必要となる顔型別相性対応ROMのデータ格納状態を示す図。

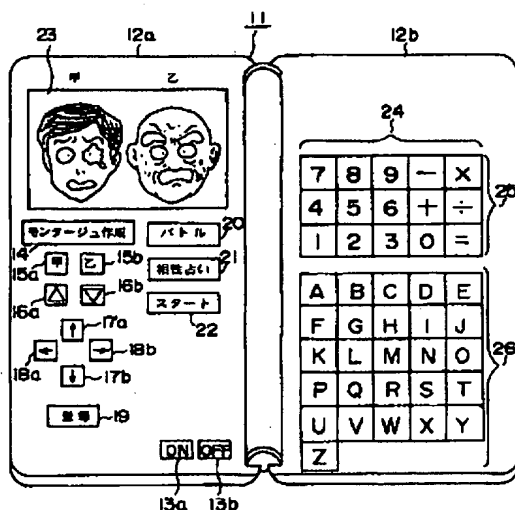
【図22】上記モンタージュバトルゲーム機を搭載した電子手帳により各モンタージュの顔型の組合せで相性占いを行なう場合の相性占いゲーム処理を示すフローチャート。

【図23】赤外線光通信を利用したモンタージュバトルゲーム機搭載型の電子機器システムの外観構成を示す図。

【図24】上記赤外線光通信を利用したモンタージュバトルゲーム機搭載型の電子機器システムにおける電子手帳本体の電子回路の構成を示すブロック図。

【図25】上記赤外線光通信を利用したモンタージュバトルゲーム機搭載型の電子機器システムにおける大型ディスプレイ装置の電子回路の構成を示すブロック図。

【図1】



【図26】赤外線光通信機能及びROM交換機能を備えたモンタージュバトルゲーム機搭載型電子手帳の外観構成を示す図。

【図27】赤外線光通信機能及びROM交換機能を備えたモンタージュバトルゲーム機搭載型電子手帳の電子回路の構成を示すブロック図。

【符号の説明】

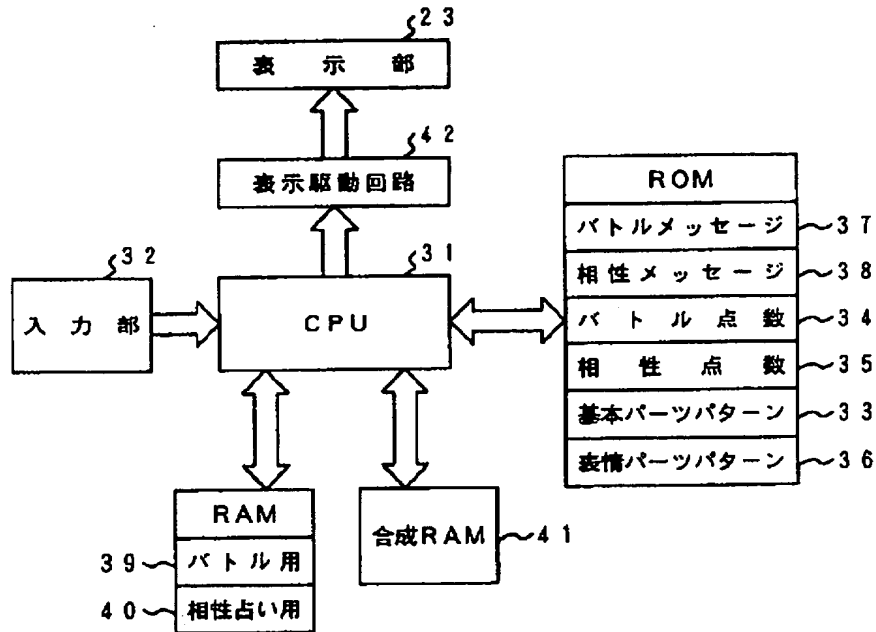
11、111a、111b、51a、51b…電子手帳本体、12a…左操作面、12b…右操作面、13a…「ON」キー、13b…「OFF」キー、14…「モンタージュ作成」キー、15a…「甲」キー、15b…「乙」キー、16a、16b「△、▽」…基本モンタージュ選択キー、17a、17b「↑、↓」…パーツ指定キー、18a、18b「←、→」…パターン選択キー、19…「登録」キー、20…「バトル」キー、21…「相性占い」キー、22…「スタート」キー、23…液晶ドットマトリクス表示部、24「0～9」…テンキー、25「+、-、×、÷、=」…演算子キー、26「A～Z」…アルファベットキー、31…CPU、32…入力部、33…基本パーツパターンROM、34…バトル点数ROM、35…相性点数ROM、36…表情パーツパターンROM、37…バトルメッセージROM、38…相性メッセージROM、39…バトル用モンタージュRAM、40…相性占い用モンタージュRAM、41…合成RAM、42…表示駆動回路、52…大型ディスプレイ装置、53…送信部、54…受信部、55…大型表示部、56…送受信部、57…コイン型外部ROM、58…ROM收容凹部。

【図9】

バトルメッセージROM

勝	勝ったぜウォー!!	37a
負	負けました許して!!	
引分け	ムムム...	

【図2】



【図7】

(A)

相性一般（点数0～5）顔表示用パターン					
No.	No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	
目	==	==	==	==	
口	—	—	—	—	
その他	△	▽	☆	☆	36d

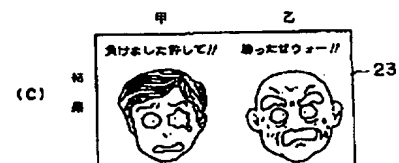
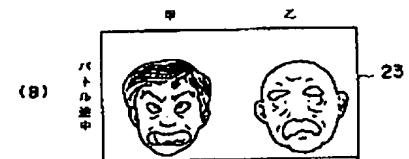
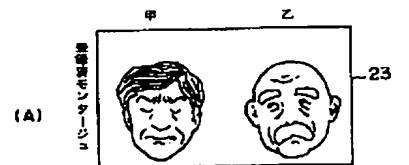
36d-1

(B)

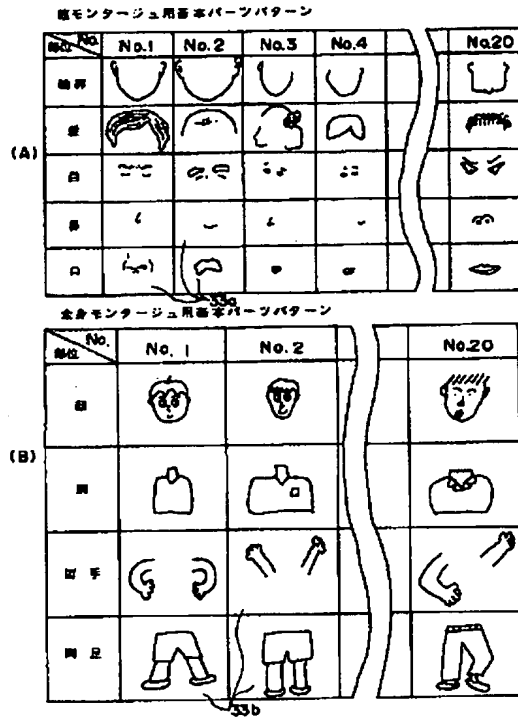
負結果・相性不一致（点数1.6点以上）顔表示用パターン					
No.	No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	
目	○	○	○	○	
口	—	—	—	—	
その他					36e

36e

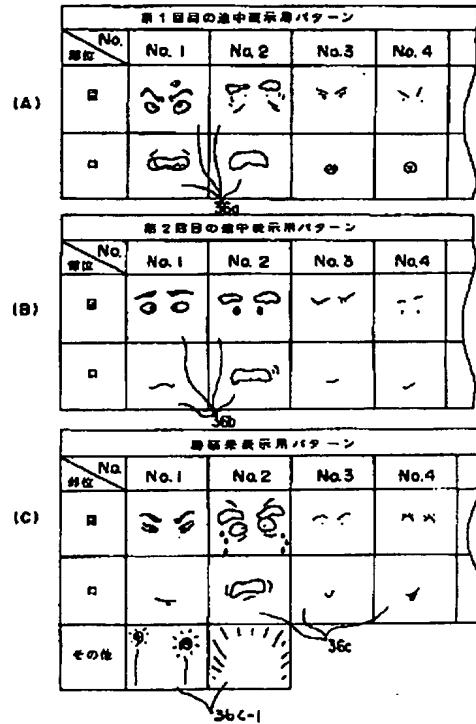
【図17】



【図3】



【図6】



【図10】

相性メッセージROM

点 差

0 ~ 3	相性ピッタリ!	うれしー!
4 ~ 15	まずまずだね!	仲良くしようね!
16 ~ 29	ぜんぜんだめ!	バトルゲームで勝負だ!

38a

【図4】

(A)

顔モンタージュ用バトル点数

部位 \ No.	No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	
輪 郭	0	7	6	5	
髪	3	5	7	8	
鼻	4	3	5	7	
目	1	2	3	4	
口	1	8	9	2	

34a

(B)

全身モンタージュ用バトル点数





部位 \ No.	No. 1	No. 2		No. 20
顔	9	2		1
眼	3	6		9
両 手	2	5		8
両 足	1	3		7

34b

【図8】

(A)





顔特徴・個性一致(点差0~5)顔表示用パターン

部位 \ No.	No. 1	No. 2
顔		
両 手		

36f

(B)

全身特徴・個性一致(点差0~5)全身表示用パターン

部位 \ No.	No. 1	No. 2
顔		
両 手		

36g

【図5】

(A) 顔モンタージュ用相性点数

部位 \ No	No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	
輪 郭	1	3	5	7	
髪	2	4	6	8	
鼻	3	5	7	9	
目	6	4	3	1	
口	8	5	4	2	

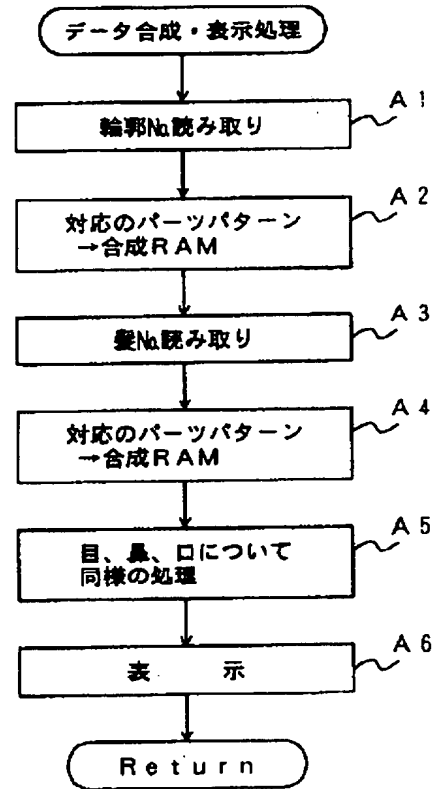
35a

(B) 全身モンタージュ用相性点数

部位 \ No	No. 1	No. 2			No. 20
顔	2	3			4
胴	6	7			8
両 手	9	5			2
両 足	5	9			1

35b

【図14】



【図11】

バトル用顔モンタージュデータ

(A)

甲		11e
点数	8	
輪郭	1 (0)	
髪	1 (3)	
鼻	2 (3)	
目	1 (1)	
口	1 (1)	

11a 11c

乙		11f
点数	29	
輪郭	2 (7)	
髪	2 (5)	
鼻	4 (7)	
目	2 (2)	
口	2 (8)	

11b 11d () 内: バトル点数

バトル用全身モンタージュデータ

(B)

甲		11E
点数 部位	12	
顔	9 (0)	
胴	3 (5)	
両手	2 (4)	
両足	1 (3)	

11A 11C

乙		11F
点数 部位	16	
顔	7 (5)	
胴	9 (6)	
両手	8 (2)	
両足	7 (3)	

11B 11D () 内: バトル点数

【図12】

相性用顔モンタージュデータ

甲 12e

点数	25	
輪郭	4	(7)
髪	4	(8)
鼻	3	(7)
目	4	(1)
口	4	(2)

12a 12c

乙 12f

点数	21	
輪郭	3	(5)
髪	3	(6)
鼻	1	(3)
目	3	(3)
口	3	(4)

12b 12d

() 内: 相性点数

相性用全身モンタージュデータ

甲 12E

点数	81	
部位		
顔	2	(1)
胴	6	(2)
両手	9	(3)
両足	5	(2)

12A 12C

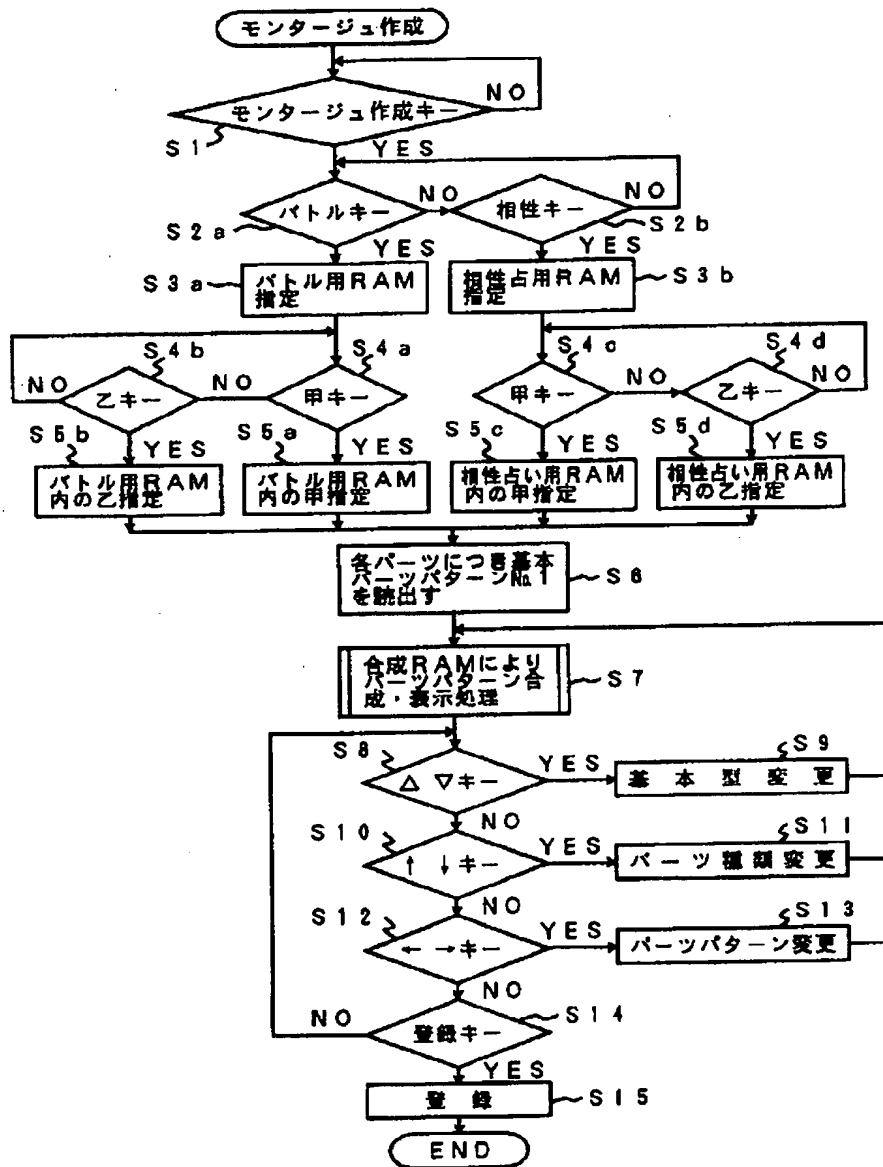
乙 12F

点数	3	
部位		
顔	4	(0)
胴	8	(0)
両手	2	(1)
両足	1	(2)

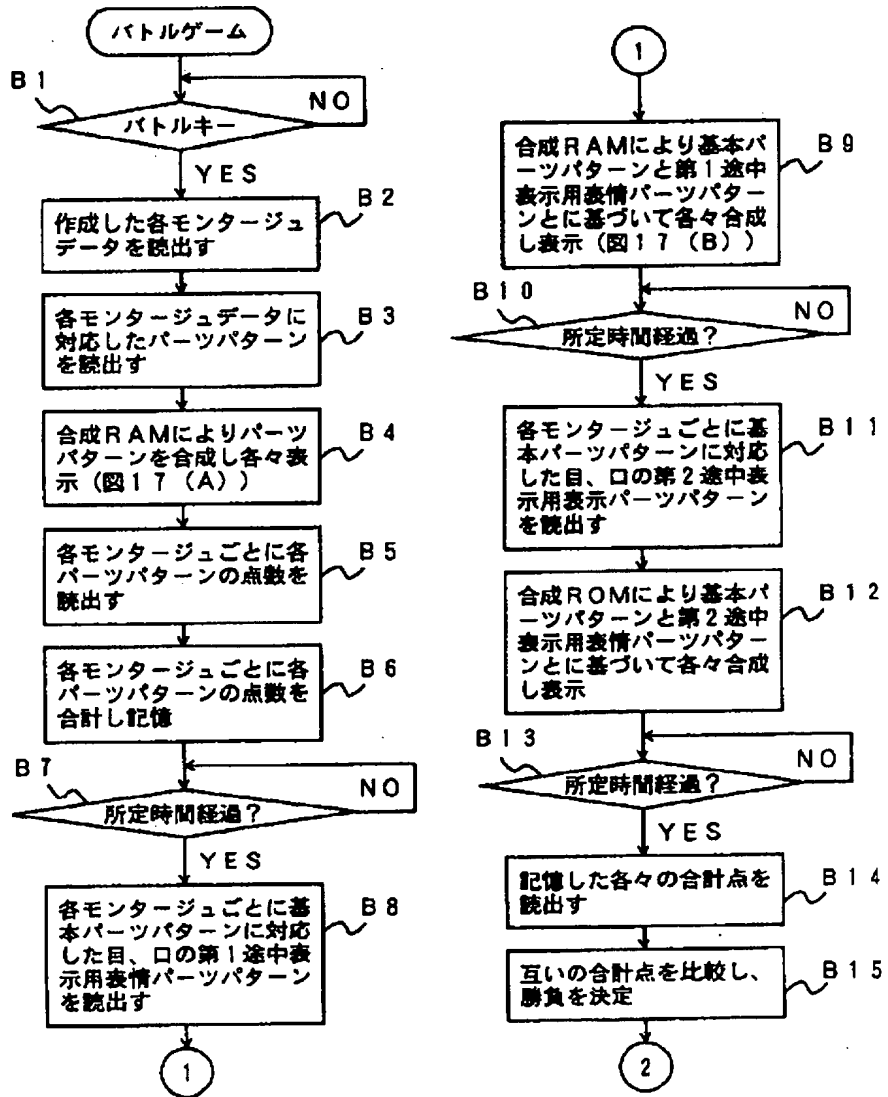
12B 12D

() 内: 相性点数

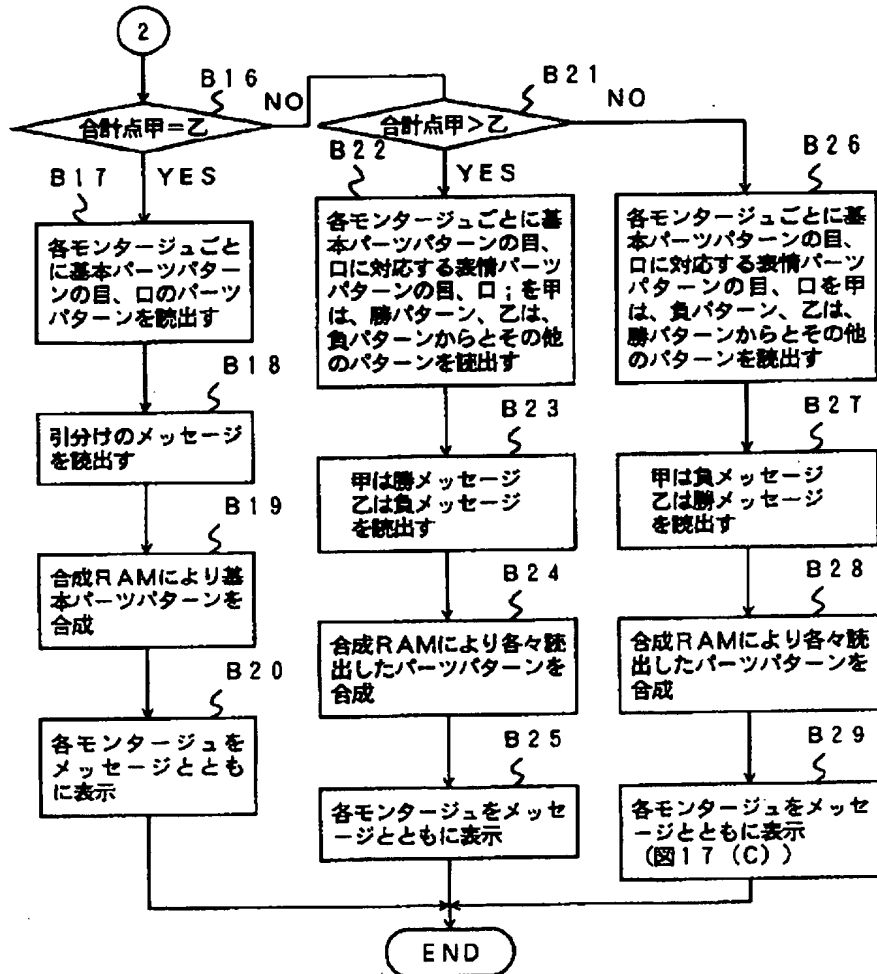
【図13】



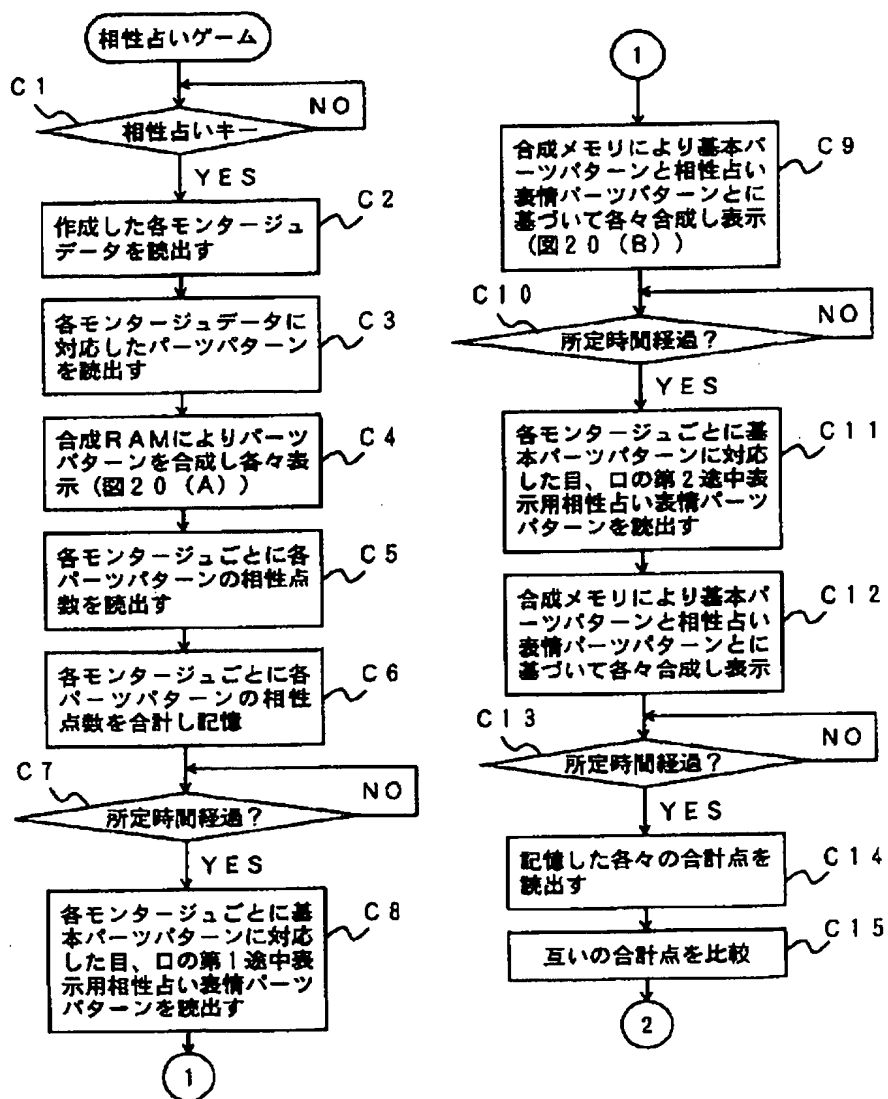
【図15】



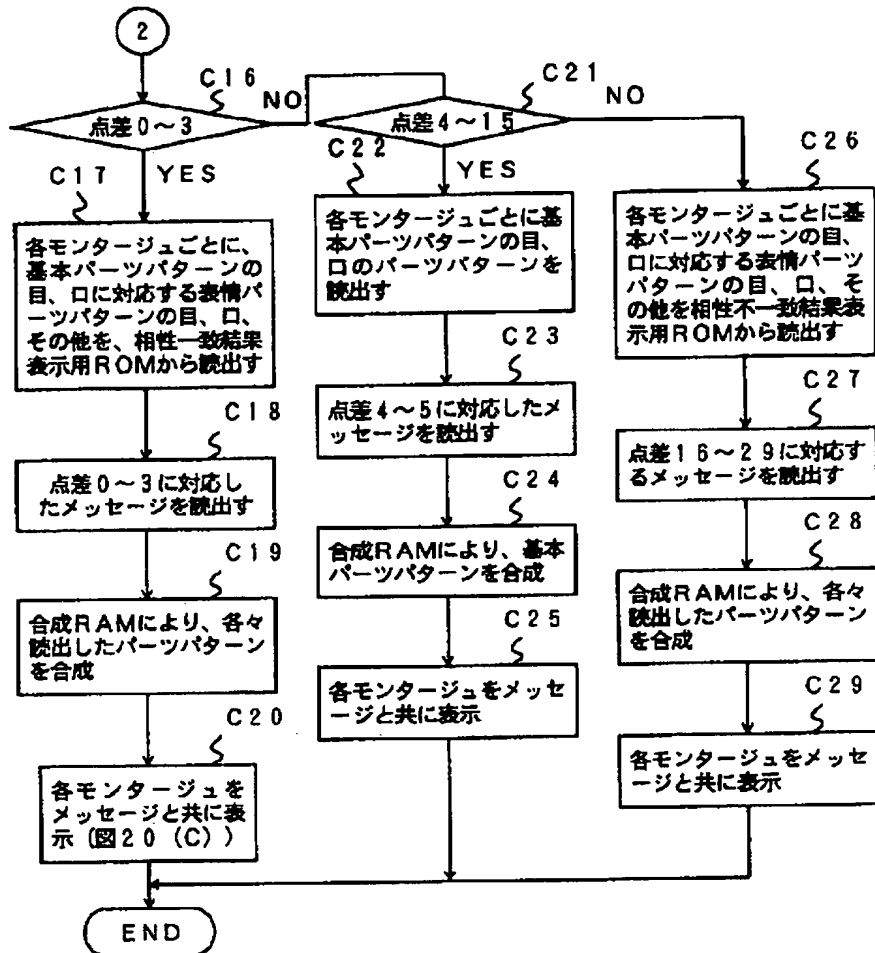
【図16】



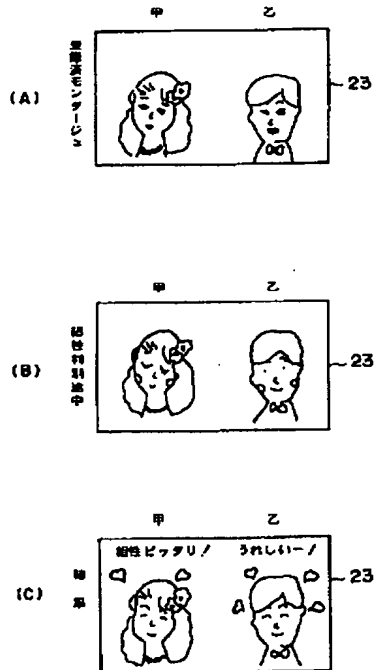
【図18】



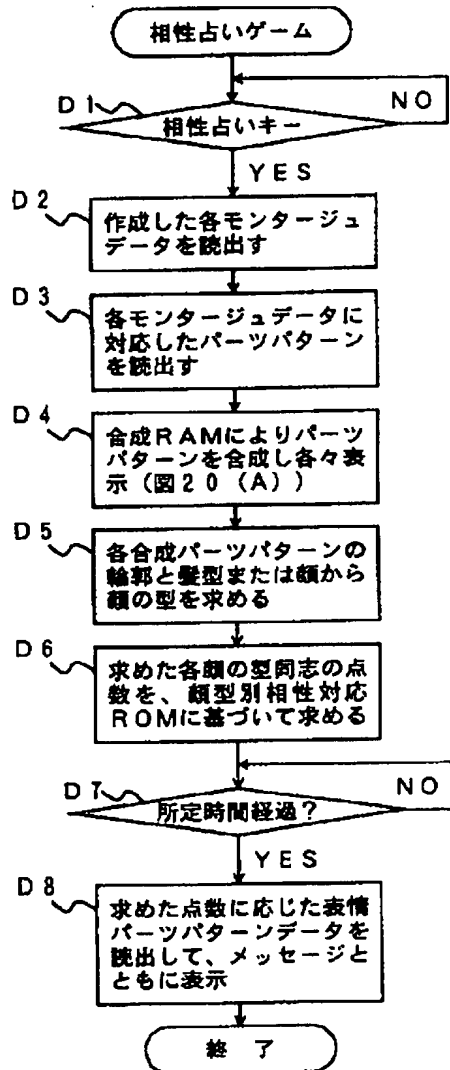
【図19】



【図20】



【図22】



【図21】

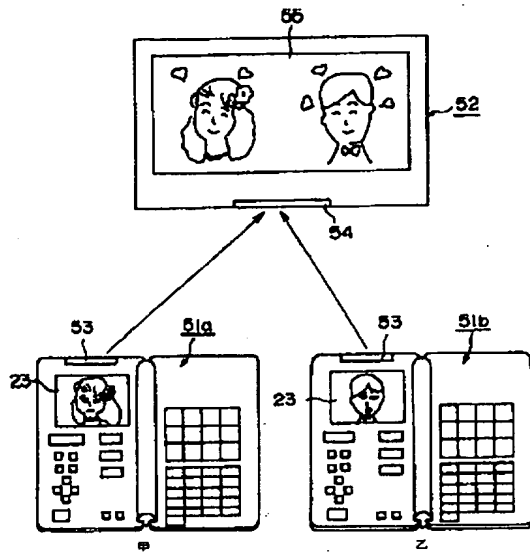
200 顔型別相性対応ROM

相手 自分	丸 型	卵 型	四角型	細長型	ホーム ベース型	混合型	逆三角形
丸 型	◎	◎	xx	△	△	x	x
卵 型	◎	○	x	○	△	△	◎
四角型	xx	x	xx	◎	○	○	△
細長型	△	○	◎	△	x	x	○
ホーム ベース型	△	△	○	x	x	xx	x
混合型	x	△	○	x	xx	x	x
逆三角形	x	◎	△	○	x	x	xx

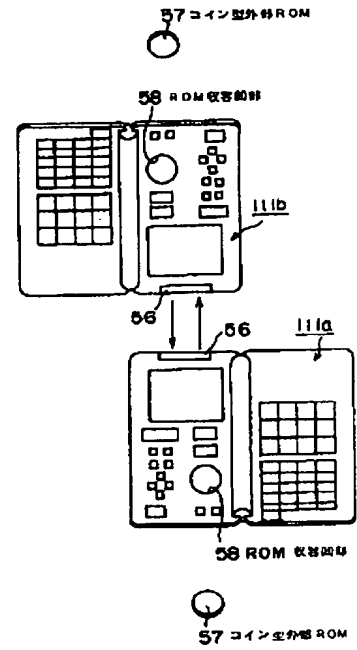
相性度 { ◎ ○ = 0~3
△ = 4~15
x xx = 16~

200a

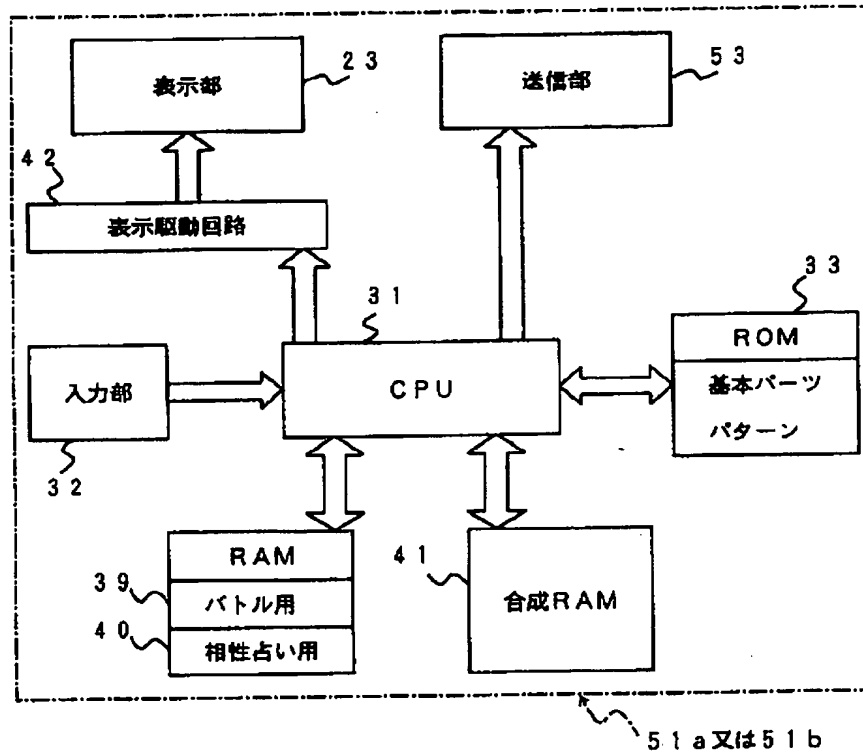
【図23】



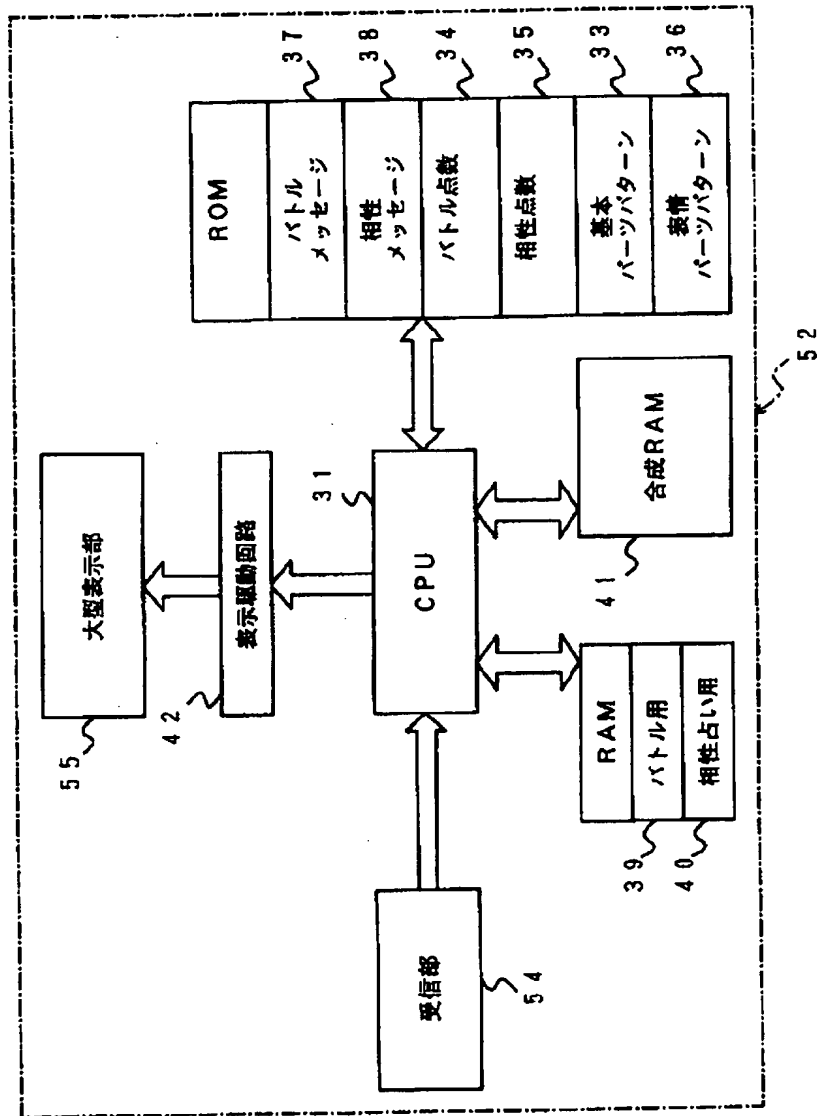
【図26】



【図24】



【図25】



【図27】

